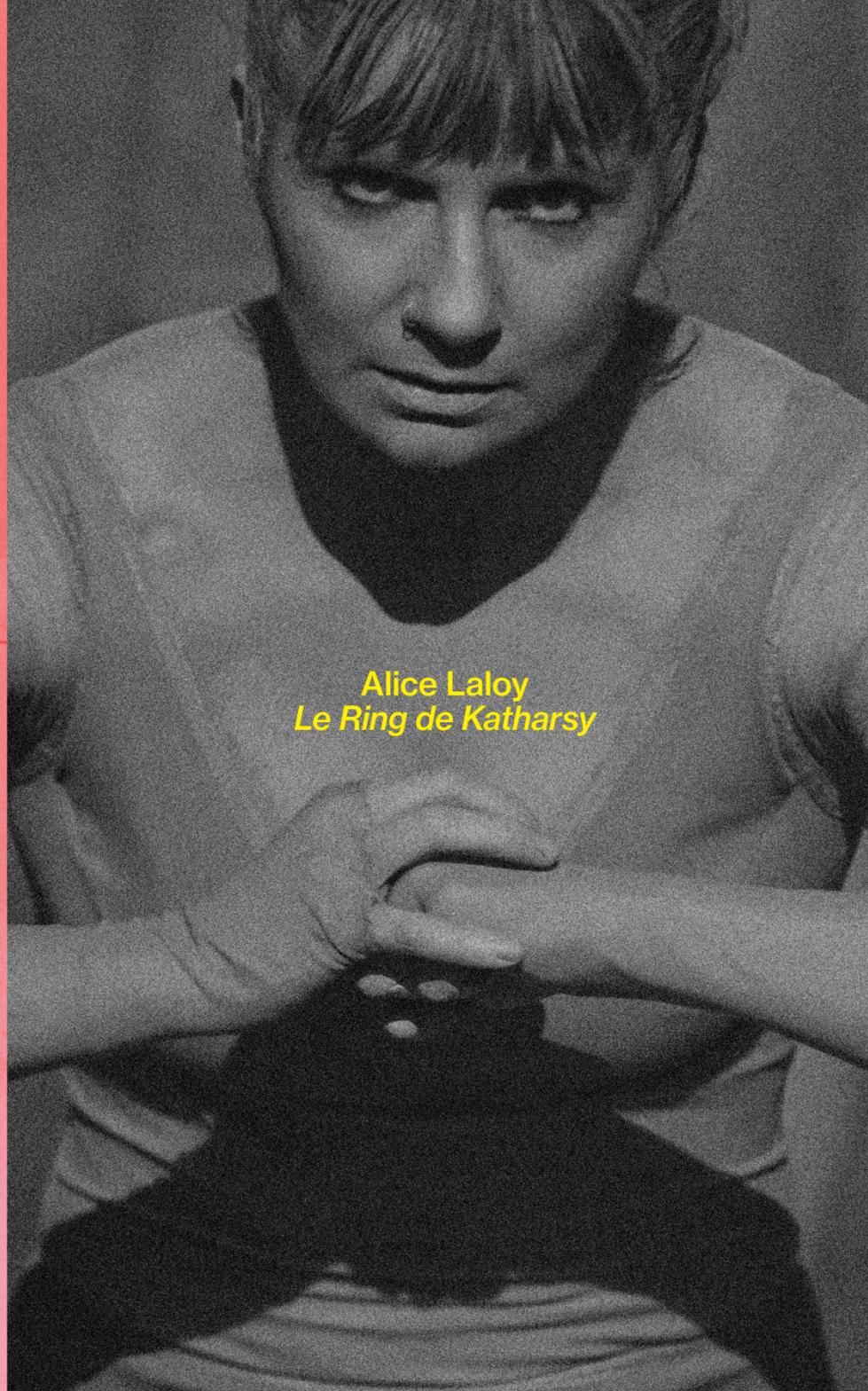




Alice Laloy
Le Ring de Katharsy



Alice Laloy
Le Ring de Katharsy



Alice Laloy
Le Ring de Katharsy

Festival d'
Édition 2024

Automne
T2G Théâtre de Gennevilliers –
Centre Dramatique National

Alice Laloy Le Ring de Katharsy

T2G

Quel est le point de départ de votre nouvelle création, *Le Ring de Katharsy* ?

Alice Laloy : C'est la poursuite de ma recherche sur des états de corps, sur des présences hybrides entre l'humain et la marionnette. J'ai mené une expérience avec des acteurs, en mai 2022, de séparer corps et voix et c'est dans ce contexte qu'est apparue la notion d'avatar. Ces présences sont très théâtrales et en même temps troublantes: on ne sait plus où est l'humain, où est la part déshumanisée de l'humain. *Le Ring de Katharsy* s'inscrit dans le prolongement de *Pinocchio live*. Dans la marionnette, plusieurs choses me fascinent: le rapport à l'enfance que j'ai exploré avec *Pinocchio*, le rapport au corps animé et inanimé – mort/vie – que j'ai aussi exploré dans *Pinocchio* et enfin le rapport à la manipulation. Je voulais savoir pourquoi cet outil qui n'appartient pas tout à fait à notre époque agit autant sur moi. La marionnette offre une surface de projection, elle a une dimension un peu magique, presque vaudou. Tout cela constitue le noyau de réflexion à l'origine de mes projets. La question de la manipulation a resurgi dans le travail en séparant corps et voix : est-ce que c'est la voix qui suit le corps ou le corps qui suit la voix ? Qui manipule qui…

Le terme de ring évoque l'univers des combats, cette dimension est-elle présente dans le spectacle ? À quoi cela va-t-il ressembler ?

AL : C'est comme si on fabriquait un jeu vidéo où tout est palpable, dé-virtualisé. Deux écrans compabilisent les scores et annoncent les titres de chaque manche, les enjeux. Mais en dehors de ces écrans, tout le reste est concret: le ring est un carré dessiné au sol à chaque début de match, au-dessus duquel sont accrochés des objets qui tombent en début de match pour en définir l'enjeu. De part et d'autre de l'espace de jeu, il y a deux joueurs qui sont dans des fauteuils de gamer avec des casques de gamer alors qu'ils commandent à leurs avatars par micro. Ils leur adressent des injonctions : parfois ils sont plus accompagnants, parfois plus dresseurs, un peu coach, ou plus dans le harcèlement… Il y a trois avatars par joueur, ils ne sont pas forcément tous en jeu à chaque match. Les avatars ne sont pas les doubles des joueurs. Et au lointain, il y a Katharsy, la maîtresse de la machine… Katharsy est une chanteuse soprano et les deux acteurs chantent aussi; entre les matchs, ils composent un trio vocal. C'est très musical. Katharsy mène le rythme global des conflits, elle accompagne aussi le spectacle sur le plan sonore.

Comment s'écrit un spectacle comme celui-là, qui est essentiellement non textuel ?

AL : Il y a des mots, parce qu'on en a besoin, mais ils ne sont pas premiers. Quand j'ai commencé, c'était vraiment le fruit de mes expériences au plateau qui me donnait la matière. Aujourd'hui, ma trame mentale est beaucoup plus construite en amont, ce qui me permet de ne plus être dans des collages comme dans *Ça Dada*, où je considère que j'ai touché aux limites de cet exercice. Depuis *A poils*, *Pinocchio live* et *Katharsy*, je travaille sur une trame plus élaborée: je sais d'où je pars et où j'arrive, je définis mon aire de jeu avant, même si je ne présume pas de la manière dont ça va prendre corps. C'est très écrit, je ne cherche plus ma dra-

maturgie au plateau, je la cherche avant, en alternant recherche et écriture. Ça s'écrit aussi avec la musique (tous les inter matchs sont chantés) et avec le son (les temps de matchs sont sonorisés), il y a tout un travail de signaux sonores qui marche avec la vidéo. Il y a aussi l'aspect machinerie que je réadapte au fil de la construction, c'est un chantier évolutif: chaque objet pose une nouvelle question. Tout avance ensemble. Avec la scénographe Jane Joyet, nous travaillons sur le monochrome gris, nous cherchons à l'intérieur de cette contrainte… La nécessité de la forme est apparue avec la recherche. Tout s'est débloqué quand j'ai décidé que les enjeux seraient fixés par des objets, et non par des situations ou par des éléments psychologiques que je n'arrivais pas à démêler, qui ne font pas partie de mon langage et qui me faisaient tomber dans une narration que je ne sais pas écrire. Les objets entraînent des enjeux très simples, binaires, basiques: il faut manger, il faut s'habiller, il faut du confort, on veut des bébés… En abordant ces questions qui sont en soi complexes, je montre aussi comment dans notre société tout est mis sur le même plan de la consommation et de la convoitise.

Dans *Katharsy*, on entend catharsis, que voulez-vous dire avec ça ?

AL : Ce jeu met en évidence la nécessité de l'humain de se confronter à des situations d'une très grande violence, à des émotions extrêmes, au départ par le théâtre, aujourd'hui par le jeu vidéo. Il y a une nécessité de vivre par le biais d'un autre des émotions fortes pour exorciser, pour accomplir une part d'émotion qui ne peut pas se vivre dans le réel. Je vois un parallèle entre le théâtre et le jeu vidéo à cet endroit-là. Et c'est aussi une façon pour moi de me demander ce que va devenir le théâtre. Dans une société de plus en plus hygiéniste, de plus en plus sous contrôle, normative, où met-on nos colères, nos passions ? C'est aussi une façon de réhabiliter ces passions et de revendiquer un espace pour le trop, pour le *too much*, pour le vivant. On masque cette part de nous mais elle ne disparaît pas pour autant, donc on la met où ? J'ai fictionné une réalité en dystopie en imaginant qu'un jour on se refilerait des places sous le manteau pour aller au ring de Katharsy ressentir des émotions puissantes par le biais d'avatars qui seront d'accord pour vivre pour nous ces émotions fortes. Plus on avance dans les matchs plus les joueurs sont violents avec les avatars… Mais tout cela n'est pas construit pour la finalité du jeu. L'enjeu du celui-ci n'est pas le jeu en lui-même, mais la révolte des avatars, la remise en question du système. La fin vient renverser tout ce qui a soigneusement été mis en place, l'ordre des choses.

Propos recueillis par Maia Bouteillet, mars 2024

Alice Laloy (Dunkerque)

Diplômée de l'école du Théâtre National de Strasbourg en 2001, Alice Laloy est scénographe et costumière. Elle crée en 2002 la Compagnie s'Appelle Reviens et travaille parallèlement au théâtre et à l'opéra avec différents metteurs en scène : Lukas Hemleb, Catherine Anne, Michelle Foucher… Entre 2002 et 2008, elle collabore avec divers metteurs en scène au théâtre et à l'opéra tout en créant des œuvres marquantes comme *D'états de femmes* (2004) et *Moderato* (2006). En 2009, elle reçoit le Molière du meilleur spectacle jeune public pour sa création *86 centimètres* et en 2011, son spectacle *Y es-tu ?* fait partie de la sélection des spectacles jeune public nommés aux Molières. En 2012, elle crée *Batailles et Rebatailles*, récompensé par l'Institut International de la Marionnette. En 2015, elle crée *Sous ma peau/Sfu.ma.to* et *Tempo*. Invitée par Fabrice Melquiot, elle crée *Ça dada* en 2017. En 2017, elle débute un projet de recherche photographique qui la conduit jusqu'en Mongolie. Le projet nommé *Pinocchio(s)* constitue une exposition présentée en France et à l'international (Québec, Suède). Par la suite, elle développe une version scénique issue du travail photographique en y incluant enfants danseurs et jeunes adultes acteurs-manipulateurs. La première version de cette création, *Pinocchio(live)#1*, est créée pour l'ouverture de la Biennale Internationale des Arts de la Marionnette à Paris en mai 2019. En juillet 2021, elle crée *Pinocchio(live)#2* au Festival d'Avignon, seconde version de la performance puis en 2023, une troisième version avec de nouveaux interprètes. Alice Laloy est associée au T2G Théâtre de Gennevilliers – Centre Dramatique National de Gennevilliers et au Théâtre de l'Union à Limoges depuis 2022.

Jeudi 12 décembre à 20h
Représentation en audiodescription réalisée par Lucie Béguin à destination des personnes non-voyantes.

Dimanche 8 décembre
Représentation suivie d'une rencontre avec l'équipe artistique.

Le Ring de Katharsy	Durée : 1h25 <p>Création 2024. À partir de 12 ans</p>
T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National	5 – 16 décembre <p>theatredegennevilliers.fr 01 41 32 26 26</p>

Avec Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou. Conception et mise en scène Alice Laloy. Écriture et chorégraphie Alice Laloy en complicité avec l'ensemble de l'équipe artistique. Assistanat et collaboration artistique Stéphanie Farison. Collaboration chorégraphique Stéphanie Chêne. Scénographie Jane Joyet. Création lumière César Godefroy. Composition musicale Csaba Palotai. Composition sonore Géraldine Foucault. Recherche et développement des accessoires et objets Antonin Bouvret. Recherche, dessin et développement des systèmes de lâchés Antonin Bouvret et Christian Hugel. Renfort construction Julien Aillet, Julien Joubert. Création costumes Alice Laloy, Maya-Lune Thieblemont, Anne Yarmola. Renfort costumes Angélique Legrand. Création graphique et vidéo Maud Guerche. Typographie MisterPixel, Christophe Badani. Assistanat création vidéo Félix Farjas, Malo Lacroix. Regard cascades Anis Messabis. Assistante-stagiaire mise en scène Salomé Baumgartner. Stagiaire costumes Esther Le Bellec. Régie générale et plateau Sylvain Liagre en alternance avec Baptiste Douaud. Régie plateau Léonard Martin. Régie lumière en tournée Elisa Millot. Régie son en tournée Arthur Legouhy. Confection des décors Les Ateliers du Théâtre National de Strasbourg (TNS). Coordination des projets artistiques Joanna Cochet. Production et diffusion Gabrielle Dupas. Administration Céline Amadis. Communication Manon Rouquet.

Durée : 1h25 <p>Création 2024. À partir de 12 ans</p>
5 – 16 décembre <p>theatredegennevilliers.fr 01 41 32 26 26</p>

Production la Compagnie s'Appelle Reviens
Coproduction T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National; Théâtre de l'Union – Centre dramatique national du Limousin; Théâtre National populaire; TNS – Théâtre national de Strasbourg ; La Comédie de Clermont-Ferrand – Scène nationale; ThéâtrédelaCité – CDN Toulouse Occitanie; Marionnettissimo; Théâtre d'Orléans – Scène nationale; Le Bateau feu – Scène nationale
Dunkerque; Théâtre Nouvelle Génération, Centre dramatique national; La rose des vents, Scène nationale
Lille Métropole Villeneuve d'Ascq; Théâtre Olympia – Centre dramatique national de Tours; Malakoff Scène nationale – Théâtre 71; Festival d'Automne à Paris
Réalisé avec l'aide du ministère de la Culture
Avec le soutien du Fonds SACD / ministère de la Culture
Grandes Formes Théâtre et la Spedidam
La Compagnie est conventionnée par la Drac Hauts-de-France – ministère de la Culture et la Région Hauts-de-France, le Département du Nord et la communauté urbaine de Dunkerque
Coréalisation T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National; Festival d'Automne à Paris

Durée : 1h25 <p>Création 2024. À partir de 12 ans</p>
5 – 16 décembre <p>theatredegennevilliers.fr 01 41 32 26 26</p>

Production la Compagnie s'Appelle Reviens
Coproduction T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National; Théâtre de l'Union – Centre dramatique national du Limousin; Théâtre National populaire; TNS – Théâtre national de Strasbourg ; La Comédie de Clermont-Ferrand – Scène nationale; ThéâtrédelaCité – CDN Toulouse Occitanie; Marionnettissimo; Théâtre d'Orléans – Scène nationale; Le Bateau feu – Scène nationale
Dunkerque; Théâtre Nouvelle Génération, Centre dramatique national; La rose des vents, Scène nationale
Lille Métropole Villeneuve d'Ascq; Théâtre Olympia – Centre dramatique national de Tours; Malakoff Scène nationale – Théâtre 71; Festival d'Automne à Paris
Réalisé avec l'aide du ministère de la Culture
Avec le soutien du Fonds SACD / ministère de la Culture
Grandes Formes Théâtre et la Spedidam
La Compagnie est conventionnée par la Drac Hauts-de-France – ministère de la Culture et la Région Hauts-de-France, le Département du Nord et la communauté urbaine de Dunkerque
Coréalisation T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National; Festival d'Automne à Paris

Le terme de ring évoque l'univers des combats, cette dimension est-elle présente dans le spectacle ? À quoi cela va-t-il ressembler ?

AL : C'est comme si on fabriquait un jeu vidéo où tout est palpable, dé-virtualisé. Deux écrans compabilisent les scores et annoncent les titres de chaque manche, les enjeux. Mais en dehors de ces écrans, tout le reste est concret: le ring est un carré dessiné au sol à chaque début de match, au-dessus duquel sont accrochés des objets qui tombent en début de match pour en définir l'enjeu. De part et d'autre de l'espace de jeu, il y a deux joueurs qui sont dans des fauteuils de gamer avec des casques de gamer alors qu'ils commandent à leurs avatars par micro. Ils leur adressent des injonctions : parfois ils sont plus accompagnants, parfois plus dresseurs, un peu coach, ou plus dans le harcèlement… Il y a trois avatars par joueur, ils ne sont pas forcément tous en jeu à chaque match. Les avatars ne sont pas les doubles des joueurs. Et au lointain, il y a Katharsy, la maîtresse de la machine… Katharsy est une chanteuse soprano et les deux acteurs chantent aussi; entre les matchs, ils composent un trio vocal. C'est très musical. Katharsy mène le rythme global des conflits, elle accompagne aussi le spectacle sur le plan sonore.

Comment s'écrit un spectacle comme celui-là, qui est essentiellement non textuel ?

AL : Il y a des mots, parce qu'on en a besoin, mais ils ne sont pas premiers. Quand j'ai commencé, c'était vraiment le fruit de mes expériences au plateau qui me donnait la matière. Aujourd'hui, ma trame mentale est beaucoup plus construite en amont, ce qui me permet de ne plus être dans des collages comme dans *Ça Dada*, où je considère que j'ai touché aux limites de cet exercice. Depuis *A poils*, *Pinocchio live* et *Katharsy*, je travaille sur une trame plus élaborée: je sais d'où je pars et où j'arrive, je définis mon aire de jeu avant, même si je ne présume pas de la manière dont ça va prendre corps. C'est très écrit, je ne cherche plus ma dra-

Quel est le point de départ de votre nouvelle création, *Le Ring de Katharsy* ?

Alice Laloy : C'est la poursuite de ma recherche sur des états de corps, sur des présences hybrides entre l'humain et la marionnette. J'ai mené une expérience avec des acteurs, en mai 2022, de séparer corps et voix et c'est dans ce contexte qu'est apparue la notion d'avatar. Ces présences sont très théâtrales et en même temps troublantes: on ne sait plus où est l'humain, où est la part déshumanisée de l'humain. *Le Ring de Katharsy* s'inscrit dans le prolongement de *Pinocchio live*. Dans la marionnette, plusieurs choses me fascinent: le rapport à l'enfance que j'ai exploré avec *Pinocchio*, le rapport au corps animé et inanimé – mort/vie – que j'ai aussi exploré dans *Pinocchio* et enfin le rapport à la manipulation. Je voulais savoir pourquoi cet outil qui n'appartient pas tout à fait à notre époque agit autant sur moi. La marionnette offre une surface de projection, elle a une dimension un peu magique, presque vaudou. Tout cela constitue le noyau de réflexion à l'origine de mes projets. La question de la manipulation a resurgi dans le travail en séparant corps et voix : est-ce que c'est la voix qui suit le corps ou le corps qui suit la voix ? Qui manipule qui…

Le terme de ring évoque l'univers des combats, cette dimension est-elle présente dans le spectacle ? À quoi cela va-t-il ressembler ?

AL : C'est comme si on fabriquait un jeu vidéo où tout est palpable, dé-virtualisé. Deux écrans compabilisent les scores et annoncent les titres de chaque manche, les enjeux. Mais en dehors de ces écrans, tout le reste est concret: le ring est un carré dessiné au sol à chaque début de match, au-dessus duquel sont accrochés des objets qui tombent en début de match pour en définir l'enjeu. De part et d'autre de l'espace de jeu, il y a deux joueurs qui sont dans des fauteuils de gamer avec des casques de gamer alors qu'ils commandent à leurs avatars par micro. Ils leur adressent des injonctions : parfois ils sont plus accompagnants, parfois plus dresseurs, un peu coach, ou plus dans le harcèlement… Il y a trois avatars par joueur, ils ne sont pas forcément tous en jeu à chaque match. Les avatars ne sont pas les doubles des joueurs. Et au lointain, il y a Katharsy, la maîtresse de la machine… Katharsy est une chanteuse soprano et les deux acteurs chantent aussi; entre les matchs, ils composent un trio vocal. C'est très musical. Katharsy mène le rythme global des conflits, elle accompagne aussi le spectacle sur le plan sonore.

Comment s'écrit un spectacle comme celui-là, qui est essentiellement non textuel ?

AL : Il y a des mots, parce qu'on en a besoin, mais ils ne sont pas premiers. Quand j'ai commencé, c'était vraiment le fruit de mes expériences au plateau qui me donnait la matière. Aujourd'hui, ma trame mentale est beaucoup plus construite en amont, ce qui me permet de ne plus être dans des collages comme dans *Ça Dada*, où je considère que j'ai touché aux limites de cet exercice. Depuis *A poils*, *Pinocchio live* et *Katharsy*, je travaille sur une trame plus élaborée: je sais d'où je pars et où j'arrive, je définis mon aire de jeu avant, même si je ne présume pas de la manière dont ça va prendre corps. C'est très écrit, je ne cherche plus ma dra-

arte **Le Monde** Télérama' MOUVEMENT TRANSFUCE AOC la terrasse  

Festival d' Automne
festival-automne.com 01 53 45 17 17

Identité visuelle: Spassky Fischer
Crédits photo: Simon Gosselin

Retrouvez sur le site internet du Festival d'Automne: entretiens, teasers, podcasts et articles de presse, dans les rubriques Archives, Ressources et Dans la presse.

